

PENERAPAN METAFORA GERAKAN TARI SAMAN PADA PRODUK LIGHTING

Tri Utami Ramadhiyanti

Dr. Yasraf Amir Piliang, MA

Program Studi Sarjana Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: triutami.r@gmail.com

Kata Kunci : elemen estetis, gerakan, interaktif, Tari Saman

Abstrak

Tari Saman merupakan salah satu tarian Indonesia yang sudah mendunia. Tari Saman memiliki banyak makna yang dapat disampaikan baik dari segi religius maupun sosial. Makna sosialnya mengajarkan kebersamaan, kedisiplinan, serta kesatuan. Gerakannya yang dinamis dapat membuat orang yang menghayatinya ikut bersemangat. Makna sebuah tarian yang tidak selalu tersampaikan dengan baik dan akan dikonstruksikan dalam media baru yang interaktif. Media baru tersebut merupakan sebuah elemen estetis yang diletakkan di tempat publik di mana terjadi banyak interaksi. Proyek ini akan menyatukan antara seni tari dengan desain produk yang interaktif. Diharapkan bahwa produk yang didesain dapat membangkitkan semangat dan kebersamaan di tempat publik sesuai dengan makna Tari Saman yang akan disampaikan.

Abstract

Saman dance is one of Indonesia's cultural has already global. Saman dance has a lot of meaning that can be conveyed in terms of both religious and social. This dance teaches social meaning of togetherness, discipline, and unity. Dynamic movements that can make people who watch them excited about feeling the spirits. Meaning of a dance that is not always conveyed well and will be constructed in an interactive new media. The new media is an aesthetic element which is placed in a public place where there is a lot of interaction. This project will bring together the art of dance with the design of interactive products. It is expected that the product is designed to evoke the spirit and togetherness in a public place in accordance with the meaning of Saman dance to be delivered.

Pendahuluan

Seni tidak terlepas dari ilmu semiotik dan semantika, dari setiap karya dihasilkan terdapat makna yang tersirat yang ingin disampaikan kepada yang melihatnya. Seni tari yang mengandung banyak variasi gerak merupakan simbol-simbol yang ingin disampaikan dari sebuah rangkaian cerita dalam tarian. Makna gerakan yang tersirat bisa terdapat dari cerita legenda dimana tarian berasal, atau makna konotasi dari bentukan alam sekitar yang dituangkan dalam berbagai gerakan tanda atau simbol.

Dalam metode metafora terdapat istilah *tenor* yaitu arah atau isi, hal penting dalam hubungan makna dalam proses metafora, subjek dimana metafora dipraktikkan. Istilah kedua adalah *vehicle* yaitu batas metaforikal yang mana *tenor* digunakan. Metafora berfungsi tidak hanya sebagai referensi dalam konteks desain, karena para desainer sering membahas mengenai produk yang terlihat seperti sesuatu, maka metafora telah menjadi bagian desain.



Gambar 1. Skema metafora

Di antara keaneka ragam tarian dari seluruh pelosok Indonesia, Tari Saman merupakan seni tari yang sangat menarik dan terkenal di Indonesia maupun dunia. Keunikan Tari Saman ini terletak pada kekompakan gerakannya yang sangat menakjubkan. Seni budaya Tari Saman dari Gayo Lues dan sekitarnya di Provinsi Aceh resmi masuk ke dalam Daftar Warisan Budaya Takbenda yang Memerlukan Pelindungan Mendesak UNESCO.

Penerapan gerakan Tari Saman pada semantika produk melalui metamorfosa bentuk. Menggunakan ragam budaya seni tari yaitu Tari Saman menjadi salah satu bentuk pengabdian kultur tradisional pada masyarakat kedepan serta perubahan interpretasi Tari Saman yang tidak hanya sebagai hiburan seni tari, namun dapat diterapkan dalam sebuah produk. Tidak dilupakan juga bahwa makna atau cerita yang diangkat dari Tari Saman dapat bermanfaat pada hubungan sosial antar individu yang akan dituju.



Gambar 2. Skema Makna Tari Saman

Peluang Desain

Peluang yang ditemukan dalam penelitian ini adalah produk elemen estetis yang merupakan metafora dari Tari Saman. Elemen estetis yang diterapkan adalah *lighting*, karena Tari Saman yang begitu dinamis gerakannya, membuat ilusi mata seperti cahaya yang bergerak, maka fokus pada penelitian ini adalah perancangan produk *lighting* yang interaktif. Metafora yang diangkat pada penelitian ini adalah metafora gerakan Tari Saman, tidak hanya dari penari, tetapi juga gerakannya, karena unsur utama pada Tari Saman adalah gerakannya yang dinamis.

Peluang desain ini dispesifikasikan lagi dengan peletakkan produk pada *public place* yaitu bandara. Bandara merupakan tempat dimana para wisatawan berpindah tempat, di mana tempat tersebut berpotensi untuk mengenalkan lebih tentang Tari Saman dengan media yang baru.

Proses Studi Kreatif

Dalam perancangan produk ini, ada beberapa aspek yang perlu dikaji untuk mendesain *lighting* dengan metafora gerakan Tari Saman adalah:

1. Target pengguna
2. Tempat peletakkan lampu di *public place*
3. Makna dari Tari Saman yang akan dibawa
4. Gerakan yang dimetaforakan
5. Persepsi atau perasaan yang ingin dihasilkan
6. Konsep interaktif
7. Skenario produk

Langkah selanjutnya adalah penentuan peletakkan produk, studi kasus peletakkan produk adalah terminal 3 Bandara Soekarno Hatta, maka penulis mengidentifikasi aktivitas yang mungkin terjadi di beberapa sudut terminal.

Tabel 1. Aktivitas di Terminal 3 Bandara Soekarno Hatta

Lobi Depan	Information Center	Area Check In	Boarding Pass	Pintu Destinasi	Area Belanja dan Cafe	Boarding Lounge
Pengantar, Calon penumpang	Penumpang/ wisatawan, Staf	Penumpang/ wisatawan, Staf	Penumpang/ wisatawan	Penumpang/ wisatawan, Staf	Penumpang/ wisatawan, Staf	Penumpang/ wisatawan, Staf
Menurunkan penumpang dan barang	Ke pusat informasi (jika perlu)	Check In	Menuju lantai 2	Memasuki <i>boarding lounge</i>	Berbelanja atau membeli makanan dan minuman	Menunggu <i>boarding</i>

Waktu relatif sebentar	Waktu relatif sebentar/hanya lewat	Waktu relatif lama	Waktu relatif sebentar	Waktu relatif sebentar/hanya lewat	Mengisi waktu	Cukup lama menunggu <i>boarding</i>
Rata-rata orang berdiri dan berjalan	Rata-rata orang berdiri dan berjalan	Mengantri sambil berdiri (sedikit temat duduk)	Rata-rata orang berdiri dan berjalan	Rata-rata orang berdiri dan berjalan	Duduk di dalam cafe/jalan-jalan	Rata-rata orang duduk dan berjalan menuju gate

Konsep produk ini adalah produk *lighting* LED dinamis dengan gerak yang harmonis menggunakan teknologi *kinect* yang interaktif dan menghibur, juga membangun kebersamaan. Produk ini dirancang sebagai produk elemen estetis yang dapat menstimuli rasa persepsi seseorang yang berbeda-beda. Produk ini diharapkan dapat menghibur dan membangkitkan semangat orang yang menunggu agar tidak menjadi elemen estetis semata.

Dari berbagai gerakan pada Tari Saman, yang mempunyai makna dan terlihat pada bentuk gerak tangannya adalah pada posisi membentuk ombak, sesuai dengan syair gerakan tersebut yang menceritakan kisah laut. Gerakan ini juga merupakan gerakan paling asli yang berasal dari Gayo sehingga mencerminkan gerakan Tari Saman.



Gambar 3. Gerakan tangan membentuk ombak (sumber: penulis)

Hasil Studi dan Pembahasan

Dalam perancangan produk ini, dilakukan berbagai studi demi mendapatkan berbagai aspek yang dibutuhkan dalam produk.

Dari sekian banyak variasi gerakan Tari Saman, tidak dapat semua diimplementasikan pada produk *lighting* ini karena keterbatasan media, maka beberapa gerakan yang digunakan adalah gerakan dengan posisi semua penari duduk dan gerakan tangan tidak melebihi tubuh penari. (**Gambar 4**)

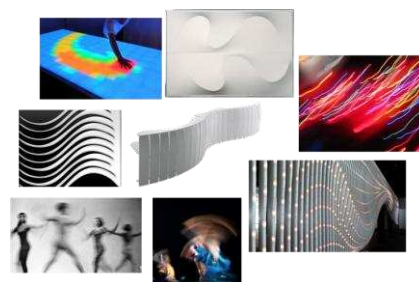
Pada perancangan produk ini, *image* yang ingin ditampilkan adalah *image* dinamis, organis, disiplin, dan sederhana. *Image* dinamis ditunjukkan dari bentuk yang dinamis, bergelombang dilihat dari sisi depan, samping, maupun atas. *Image* organis ditunjukkan berdasarkan studi biomorfik yang merupakan metafora penari dan bentuk yang mempunyai banyak lekukan. *Image* disiplin didapatkan dari irama dan pengulangan bentuk dan *image* sederhana dari warnanya yang putih. (**Gambar 5**)

Sistem yang akan diaplikasikan pada produk ini adalah sistem untuk mengolah *input* gerak tangan menjadi gerakan cahaya pada lampu. Untuk mengolahnya dibutuhkan sensor gestur menggunakan *kinect* sebagai *hardware* yang diprogram menggunakan *software* tertentu yang diimplementasikan pada lampu-lampu LED. (**Gambar 6**)

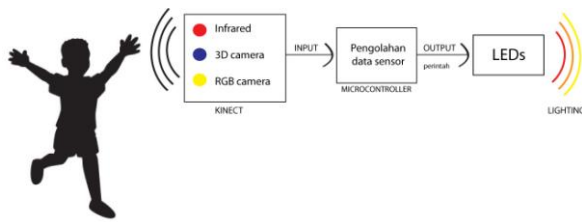
Setelah dipilih empat sketsa yang kemudian dikuisionerkan ke tiga puluh lima orang awam terhadap Tari Saman dengan memberi nilai 1-10 di setiap gambar, maka didapatkan hasil survey seperti pada **Gambar 7**.



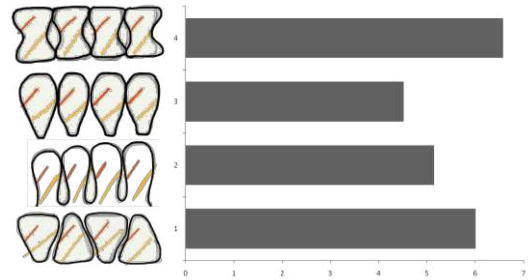
Gambar 4. Gerakan Tangan Sederhana



Gambar 5. Image board



Gambar 6. Skema Sistem Teknologi

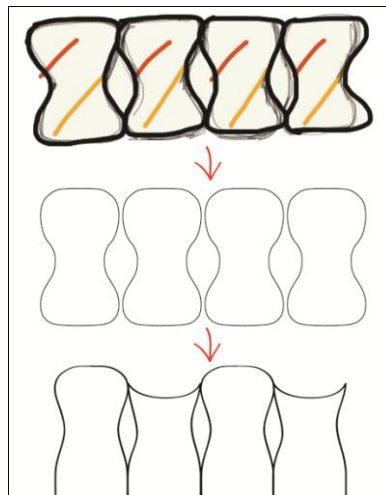


Gambar 7. Hasil Penilaian 35 Responden

Pada alternatif peletakkan, lampu diletakkan di tengah kursi tunggu, karena batasan teknologi yang digunakan, lampu dibantu menggunakan *base* sebagai ‘panggung’ lampu untuk menyesuaikan tinggi dari jarak *range* teknologi *kinect* yang digunakan.

Desain Akhir

Berdasarkan hasil survey mengenai studi bentuk dasar dari metafora penari, didapatkan hasil dengan sketsa bentuk seperti lekuk tubuh wanita yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk desain.

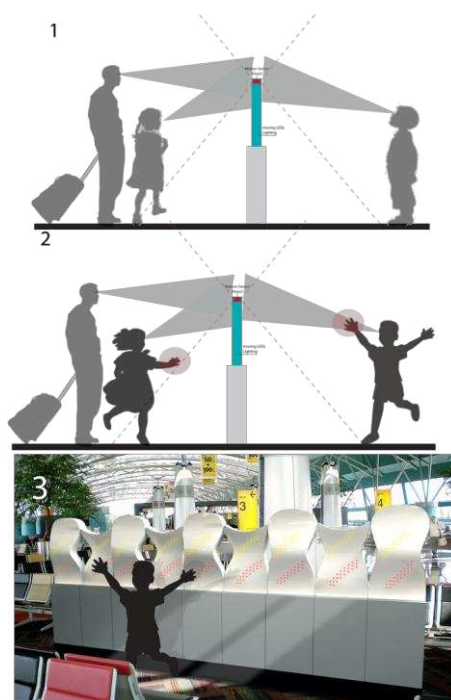


Gambar 8. Transformasi Bentuk

Dari desain yang telah dikembangkan, dipilih satu desain yang memenuhi aspek dan konsep desain. Diantaranya adalah metafora bentuk dari penari Tari Saman yang duduk, *image* dinamis, *image* disiplin dan berirama, menunjukkan kekompakan dari tiap unit produk. *Base* yang digunakan juga menunjang konsep tari duduk dari Tari Saman yang tidak boleh dihilangkan, yang menjadikan *base* sebagai panggung untuk penari yang di metaforakan sebagai lampu.



Gambar 9. Render Produk



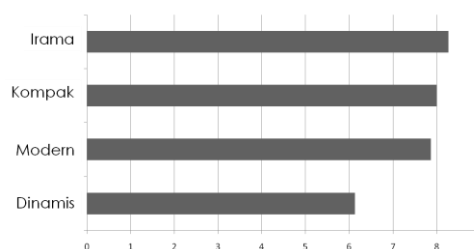
Gambar 10. Skenario Produk

Gambar nomer 1 menunjukan ketiga orang tersebut sedang melihat ke arah produk namun tidak ada gerakan tangan. Pada lampu akan ada sebuah *trigger* untuk menarik orang melakukan gerakan tangan. Disaat orang menggerakkan tangannya, sensor *kinect* bekerja dan mendeteksi gerakan tangan tersebut dan menyocoki dengan program yang sudah dibuat sehingga *output* sesuai dengan skenario yang dibuat.

Setelah prorotipe jadi, penulis mengajukan produk kepada responden sebanyak 15 orang dengan kisaran umur 16-30 tahun dengan latar belakang suku yang berbeda-beda. Kuisisioner mengajukan dua pertanyaan yaitu penilaian variabel 1-10 yang ditentukan penulis dan persepsi bentuk metafora yang dilihat. Hal ini bertujuan mengetahui persepsi responden dan sebagai parameter keberhasilan konsep metafora sebagai tema penelitian. Dari ke-15 responden yang terdiri dari 8 perempuan dan 7 laki-laki, dari berbagai suku bangsa seperti Aceh, Padang, Lampung, Jakarta, Sunda, dan Jawa mempunyai persepsi yang sama menilai produk sebagai metafora dari Tari Saman.



Gambar 11. Prototipe



Gambar 12. Hasil penilaian timbal balik responden

Penutup

Kehadiran metafora telah banyak diminati dalam bidang desain sebagai salah satu cara meluaskan dan memperdalam imajinasi. Celah metafora dapat digunakan dan memberi keuntungan pada desainer karena menawarkan peluang untuk melihat sesuatu dari sudut pandang lain. Mereka yang sudah imajinatif tidak akan memiliki masalah dengan metafora, bahkan akan memberi keluasaan wawasan dan memperdalam kapasitas berfantasi. Media baru dalam memperkenalkan

seni tari kedalam sebuah produk merupakan sebuah inovasi baru. Media yang dapat sedikit mempermainkan persepsi orang yang melihat mengubah sudut pandang yang berbeda.

Tari Saman sebagai salah satu tarian Indonesia yang telah mendunia dan sudah diakui UNESCO ini memiliki banyak makna yang mungkin tidak dapat tersampaikan dengan baik pada penonton awam. Tari Saman mempunyai gerakan yang dinamis dan dapat membangkitkan semangat yang menontonya. Desain *lighting* ini dirancang sesuai dengan *image-image* yang ada pada Tari Saman, yaitu dinamis, organis, sederhana, dan harmonis. Desain ini diharapkan sudah memenuhi konsep metafora yang diangkat dan berguna bagi yang melihatnya.

Produk *lighting* metafora Tari Saman ini tentu masih memiliki kekurangan dan masih dapat dikembangkan lebih jauh. Proses dan pengetahuan lebih dalam tentang metode metafora desain dan makna Tari Saman tentu dapat menghasilkan produk yang lebih baik. Alternatif sistem interaktif selain sensor gestur juga dapat dipelajari agar pesan lebih tersampaikan selain dari media seni pertunjukan.

Alternatif peletakkan produk juga dapat ditinjau lebih jauh agar penggunaan produk dapat diperluas sehingga tujuan dari penelitian dapat tersampaikan lebih baik. Peletakkan juga dapat mempengaruhi konsep interaktif, karena diberbeda tempat proses interaksi yang terjadi dapat berbeda-beda.

Penggunaan teknologi *kinect* yang mempunyai dimensi cukup besar menjadi batasan dalam pengembangan desain, teknologi sensor gestur yang lebih maju dapat memperkecil dimensi sehingga desain lebih bebas dan tidak bergantung pada komponen-komponen pendukung.

Dengan adanya penelitian produk ini, diharapkan dapat memotivasi untuk lebih mengapresiasi seni tari di Indonesia dalam media yang berbeda yang dapat dijadikan inovasi-inovasi baru dalam pengembangan desain lainnya.

Pembimbing

Artikel ini merupakan laporan perancangan Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Produk FSRD ITB. Pengerjaan tugas akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Yasraf Amir Piliang, MA

Daftar Pustaka

Amin, Kasma F. *Hubungan metafora dengan Ruang Persepsi Manusia*. Sastra Tamaddun. 7(2010). 30-36

Fiske, John. *Introduction to Communication Studies*. 1990. New York

Hadi, Y. Sumandiyo. 2005. *Sosiologi Tari*. Pustaka: Yogyakarta

Ken Atik, Saftiyaningsih. *Kajian Unsur Metafora dalam Fashion Kontemporer di Indonesia*. 2004. ITB: Bandung

Royce, Anya Peterson terjemahan F.X Widaryanto. 2007 *Antropologi Tari*. Sunan Ambu Press STSI Bandung: Bandung